
PlayStation
NOëL 3
MISSION ON THE LINE
action/circuit/dialog/emotion/empathy/expression
icon/love/motion/smile/voice/......and more
major wave

目次

CONTENTS

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

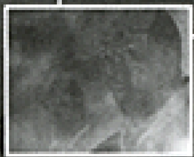
For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック

SLPM 66609~11


noël 3™
MISSION ON THE LINE

プロローグ

「あ、君？ 久しぶりィ。由香だけど。
…あのさ、イヴに学校でクリスマス・パーティーやるんだ。
良かったら、来ない？ 代歩も恵王も、待ってるよん」
夏にリゾートビーチで知り合った少女たち
《清水代歩、岡野由香、佐野倉恵王》
3人との再会は、当然、楽しいものになるはずだった。
しかし…2013年12月24日…
この日、臨海区では、日本史上最悪と呼ばれるテロ事件が発生する。
「お願い！ アクア・タワーをハッキングして…みんなを助けて！」
由香の悲痛な叫びは、そこで切れてしまう。
由香に託されたナノ・ハッキング・システム。
しかし…彼女たち《3人と、そのクラスメイトたち》を、
救うことは、できるのだろうか…？
テロリストたちの目的は？
ネットワークの向こう側にあるのは、希望…絶望？
…それを知るには、侵入するしか、道は…ない！





PROLOGUE

NO&L3 MISSION ON THE LINE



on December 24, 2013

登場人物

CHARACTERS

NOëL3 MISSION ON THE LINE

このゲームは『NO ëL NOT DiGITAL 』の世界をベースに、
もう1つのサイドストーリーのような構成になっている。
そのため、やはりメインの登場人物となるのは、
清水代歩・佐野倉恵壬・岡野由香の3人。
特に岡野由香は、この物語のキーとなる重要な役割を演じている。
さらに、メインの3人とからむ新たなキャラクターや
テロリストに囚われたクラスメイトたちなど、
物語を盛り上げる魅力的な登場人物が増えているのだ。





清水代歩 ●しみず かほ●

CV・桜井 智

3年B組18番／O型／10月9日生まれ（天秤座）
18才／162cm／BWH／82／56／84

移り気だけど、甘えん坊。だから、ちょっと八方美人かも。得意ワザ?は、衝動買いと長電話。ぬいぐるみと、おしゃべりと、たらふくを、こよなく愛する、明るい女の子。現在、学生寮に住んでいる。イヴの朝は、相当、張り切っていたようだが…。









佐野倉恵王

●さのくら えみ●
CV・岩男 潤子

3年B組16番／A型／1月17日生まれ（山羊座）
17才／163cm／BWH／84／59／86

人見知りは激しく、一見よそよそしく見える。暗く見られがちだが、意外に情熱家。頑張り屋で負けず嫌い。部活にも力を入れており、インターハイなどで成績を残す一方、写真が好きで、写真部にも顔を出す。ピアノの腕もプロ級。何事も真剣に取り組むので、つい突っ走ってしまう健気な少女。









岡野由香 ●おかの ゆか●

CV・飯塚 雅弓

3年B組9番／AB型／6月6日生まれ（双子座）
18才／154cm／BWH／80／56／83

一見クールで、ぶっきらぼう。遠慮なくズバズバものを言う方だが、けっこう照れ屋でもある。筋金入りのメカ好きで、科学部に所属。ネットワークの知識には長けており、セキュリティの堅いホストコンピュータに侵入するのが趣味という少女。遅刻の常習犯らしいが、パーティーの朝は…？



西村知奈

●にしむら ティナ●
CV・河本 明子

L.A.生まれ

3年の春から編入予定だったが、事情で2学期から編入した帰国子女。佐野倉恵王に、なぜかライバル意識を燃やしている。

和倉古都海

●わくら ことみ●
CV・長谷川 智子

京都生まれ

1年生の途中で江珂高校へ転校、清水代歩と同じクラスだった。現在は、鎌倉在住。

3－Bのクラスメイトたち

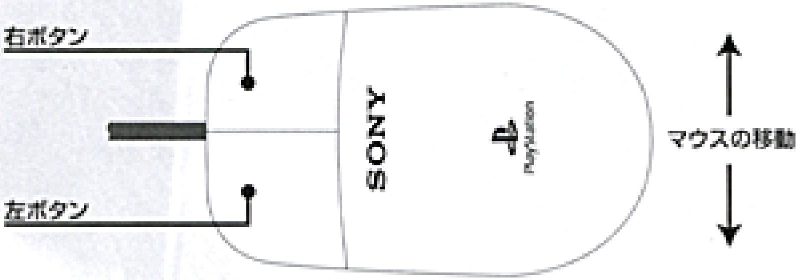
クリスマスパーティーの準備のために、学校に来ていた3－Bの生徒たち。
ただし、テロリストの手により捕らえられたのは、
この中でまじめに準備に来ていた生徒だけ……。



アナログコントローラ



マウス



※このソフトはコントローラで操作できますが、
マウスを使用することもできます。

コントローラの操作

STARTボタン	オープニングムービーのスキップ、およびタイトル画面からゲームをスタートするのに使用します。
方向キー	各種カーソル間の移動、選択肢や項目を選ぶのに使用します。
○ボタン	選択した項目を決定するときに使用します。
×ボタン	選択した項目をキャンセルするのに使用します。また1つ前の画面に戻るときなどにも使用できる場合もあります。
□ボタン	ネットワーク画面でのショートカットとして使用します。
L1・R1ボタン	リンクジャンプ時のノードセレクト画面で、ジャンプ先となるノードが複数ある場合、それを切り換えるのに使用します。

※SELECTボタン・△ボタン・L2・R2ボタンは使用しません。
※コントローラでも操作方法は同じです。

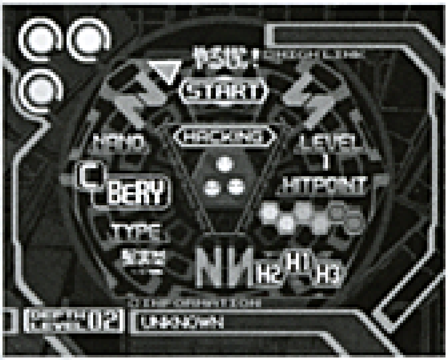
マウスの操作

マウスの移動	このマウスによる移動は、コントローラの方向キーの上下左右と対応しており、同様の動きになります。
右ボタン	右ボタンはコントローラの×ボタンに対応しており、選択項目のキャンセルおよび1つ前の画面に戻るときに使用します。
左ボタン	左ボタンはコントローラの○ボタンに対応しており、選択項目の決定に使用します。

ゲームの流れ

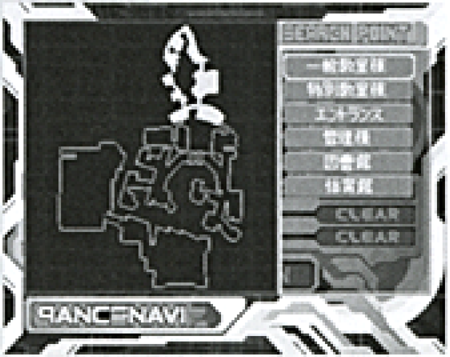
このゲームは独特のシステムのため、最初はとまどうかもしれません。しかし基本的な構成は、以下の行動の繰り返しになっているので、ゲームを進めて慣れていけば、それほど混乱することはないはずです。

情報収集



ハッキング

ネットワーク上で、ナノと呼ばれる自立プログラムを使用して、データを管理する端末をハッキング。それにより、さまざまなデータを取得します。（詳しくはP21）



校内探索

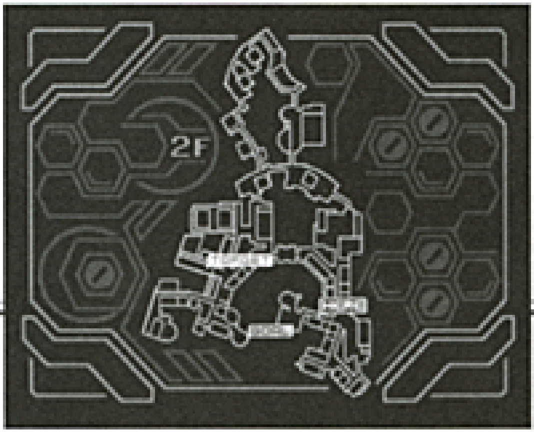
思い出君と呼ばれる自走式飛行カメラに指示を与え、校内の各所をスナップ写真として撮影。校内のさまざまな場所を探索し、状況を把握します。（詳しくはP17）

情報交換



岡野由香との会話

ハッキングと校内探索により、手に入れた情報を岡野由香に見せます。これにより、さまざまな情報の裏付けや写真に写った人物の特定などを行います。（詳しくはP27）



最終目的は クラスメイトの救出

情報収集と情報交換を繰り返し、クラスメイトの場所や状況を把握していきます。そして最終的な目的となるのは、こうして把握したクラスメイトを、1人1人助け出していくことです。

基本システム

この"ヴォイド"は、思い出君・ネットワーク・フォルダ（入手データの確認）などのモードを選択するゲームの基本となるシステムです。ゲーム中では、この画面を中心にさまざまなモードへと移動することで、ゲームを進めていくことになります。



MODE	1	この場所に、モードセレクターで現在選択しているモードが、アイコンとしてわかりやすく表示されます。
MODE SELECTER	2	ここで移動するモードを選択します。ここでの操作は、方向キーの上下で選択し、◉ボタンで個々のモードへと移行します。
AI	3	由香の作成した対話型AI"ALISA"です。

VOID

NO8L3 MISSION ON THE LINE

4 PANCS

思い出君と呼ばれる自走式飛行カメラを操作するモードです。校内のさまざまな場所へとこの思い出君を飛ばし、各所のスナップ写真を撮ったり、校内の状態や囚われている3－Bのクラスメイトのいる場所を見つけだすのに使用します。（→P17）

5 FOLDER

現在までに入手したデータをチェックするためのモードです。入手したデータは、種類ごとに分類されてここに保存されます。ネットワークをハッキングして得た情報の確認をここで行い、その後の攻略の指針とすることができます。（→P19）

6 NETWORK CONNECTOR

ネットワークに侵入して、ノードと総称されるネットワーク端末をハッキングすることで、さまざまなデータを入手するモードです。ネットワークへのハッキングは、ナノと呼ばれる自立型のプログラムを使用することで行います。（→P21）

7 VISUAL PHONE

相手のIDに電話をかけたり、かかってきた電話をとるためのモードです。しかし、このゲームでは、アクアタワーが占拠されて通信規制がかけられているため、こちらからビジュアルフォンをかけてもつながりません。そのため相手からの連絡を取るのだけに使用します。（→P27）

8 SYSTEM COMMAND

プレイデータのセーブ・ロードおよびサウンドのボリュームやステレオ／モノラルの切り替えなどのシステム関係コマンドを実行するモードです。（→P29）

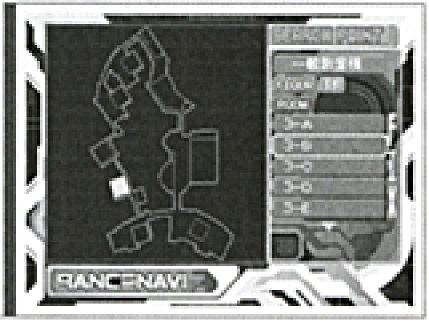
このモードでは、思い出君という自走式飛行カメラ（正式名称PERSONAL AUTO NAVIGATION CAMERA SYSTEM。略称PANCS）を飛ばして写真を撮ることで、校内の様子を調べることができます。

PANCS-NAVI 場所指定

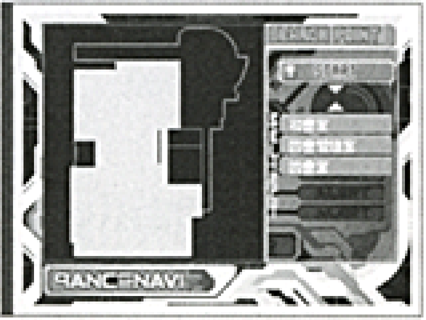
PANCS-NAVI

ここでは、思い出君を飛ばして写真を撮る場所を指定します。ただし、一度に3カ所しか指定できないので注意して下さい。ゲームの中盤以降には、イベントにより5カ所まで指定できるようになります。

撮影場所の指定は、校内の大まかなエリア、フロア階数、部屋という順番で行います。操作は、方向キーの上下で選択、◎ボタンで決定されます。場所を指定した後、方向キーの右で、指定を与えた場所の一覧が表示されます。

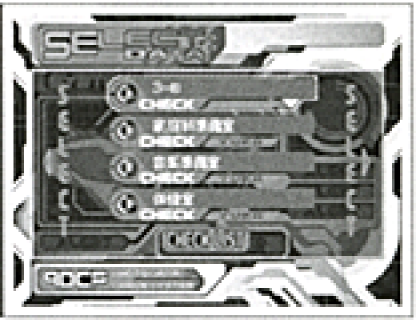


指定した場所の一覧が表示された画面で、STARTにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、思い出君は移動を始めます。また、一度指定した教室にカーソルを合わせて⊗ボタンを押すことで、指定を解除することができます。



PDCS PHOTODATA CHECK SYSTEM 画像照合

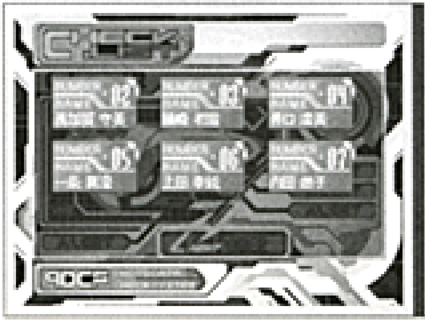
PDCS



ここでは、思い出君で撮影した写真をデータ照合することができます。調べるデータは、方向キーの上下でページ内、左右で別なページへとカーソルを動かしてデータを選択し、◉ボタンで決定します。



写真が表示されたところで、◉ボタンで一部を詳しく調べるモードへと移行し、方向キーの上下左右でターゲットを選択します。そして、◉ボタンでロックし、再度◉ボタンを押すと、ターゲットの照合を開始します。照合の結果は個人を特定できるデータを入手しているかで決まります。複数の人が写っているデータに関しては、由香に見せることで個人を特定できるデータになります。



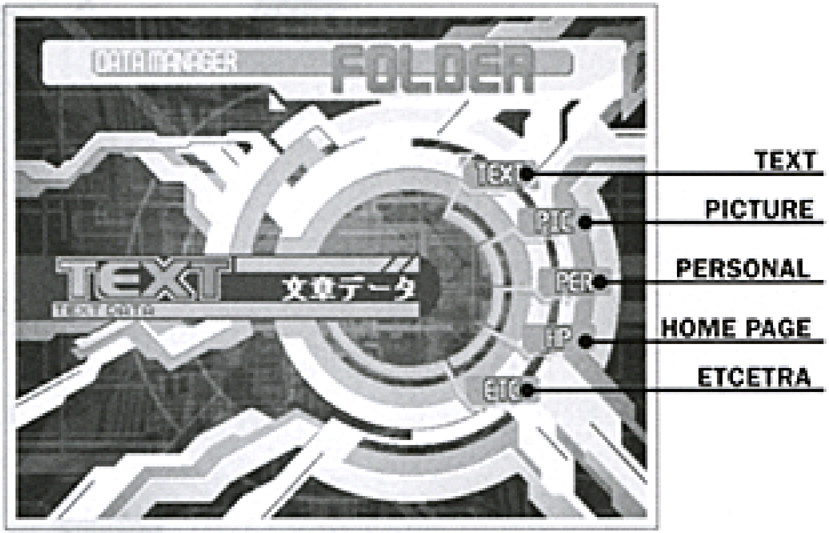
照合や由香との会話で居場所が確認されたクラスメイトは、調べるデータを選択する画面の一番下にあるチェックリストに名前が表示されます。これで現時点までのプレイで、何人のクラスメイトの場所を確認することができたかがわかります。

フォルダ

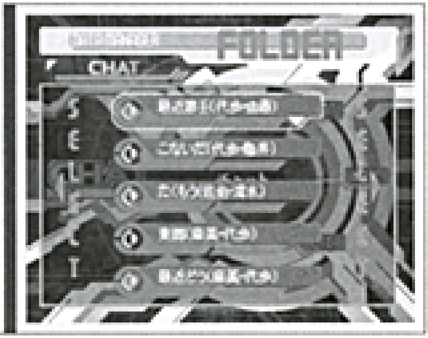
FOLDER

NO8L3 MISSION ON THE LINE

このフォルダ画面では、現時点までに集めたあらゆるデータを見ることができます。ここで手に入れたデータを確認することで、今後のプレイ（ハッキングするノードや思い出君を飛ばす場所の選択）に役立てて下さい。



このフォルダでの基本操作は、方向キーの上下で調べたいデータを選択し、◎ボタンで決定。⊗ボタンで1つ前の画面へと戻ります。



TEXT 文章データ
TEXT DATA

ここでは、ノードのハッキングにより手に入れたチャット、メール、その他（メモ関係）などのテキストデータを見ることができます。

PICTURE 写真・画像
PICTURE DATA

ここでは、ノードで手に入れたポートレート、思い出君で撮影したデータ、その他（基本的にホームページで見つけたホロクラのデータ）などの画像データを見ることができます。

PERSONAL 個人データ
PERSONAL DATA

ここでは、IDカード、プロフィールカード、その他（ネット上で見つけた雑多なデータ）などを見ることができます。

HOMEPAGE ホームページ
HOME PAGE

このホームページでは、ネット上で見つけたホームページに掲載されていたデータを見ることができます。

ET CETERA その他
ET CETERA DATA

その他のデータには、成績データと保健データ、それにクラス名簿などの雑多なデータが納められています。

ネットワーク

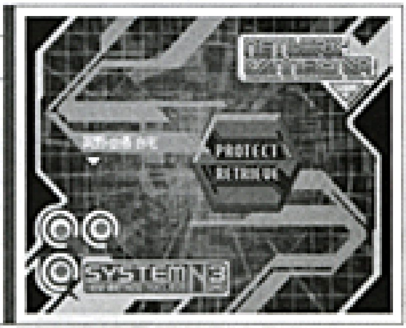
ネットワークに侵入して、接続されている端末（ノード）からさまざまなデータを入手するモードです。ただし、ハッキングの細かい操作は、ナノと呼ばれる自立プログラムが行ってくれるので、プレイヤーが指示しなければならないのは、ハッキングするノードを決めることです。



ハッキングの対象となるノード（ネットワーク内の端末）はその属性によって色が異なり、灰色が学校施設のもの、黄色が部活動のもの、青緑色が3－B生徒のもの、緑がシティネット上のもので、赤が特殊なものに分類されます。なお、黒いノードは、プロテクトのかかっている未確定ノードで、ハッキングによって確定されると、それぞれの属性に見合った色に変化します。

ノードの選択

ヴォイドからネットワークに入ったところで、このノード選択画面となります。ここでは方向キーの上下でノードを選択し、◎ボタンで選択したノードのネットワーク画面へと移行します。



ノード間の移動

ノード間の移動は、コマンドバーが表示されていない状態で、移動したい先のノードにカーソルを合わせて◉ボタンを押すことで行います。ただし、選択したノードが黒い未確定ノードの場合は、そのノードには移動することはできず、ただコマンドバーが表示されることになります。このノード間の移動では、選択したノードへ移動すると、そのノードが画面中央に来るように表示が変更されます。慣れるまでは多少混乱することがあるので注意して下さい。

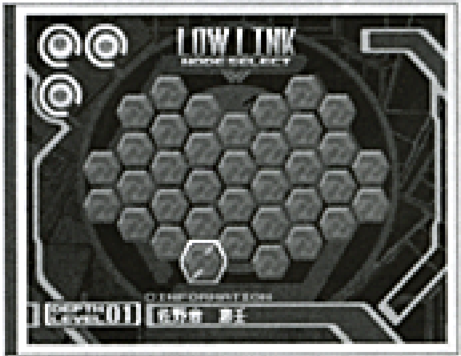


リンク間の移動

このリンク間の移動では、離れたノードへと一気に移動することができます。リンク間移動が可能なノードが中央にある場合にはJUMPの表示がつき、コマンドバーのJUMP（◉ボタンでショートカット）で移動できます。リンク間の移動はアップ・ダウン・ジャンプの3種類に分類されます。そして、リンク先が複数ある場合には、方向キーで選択して、◉ボタンで決定します。



リンクの移動先選択では、方向キーの上下左右で選択して、◉ボタンで決定します。ここではコマンドバーのJUMPがNEXT LINKに、VOIDがRETURNに変化します。NEXTLINKはリンク先が複数の場合に別のマップに切り替えるのに（L1・R1ボタンでショートカット）、RETURNはリンク移動の前のノードに戻るのに（◉ボタンでショートカット）使用します。移動先のノードの状態は、カーソルを合わせたときに表示されるラインで識別でき、赤が未確定、青がリサーチのみ、黄がハッキングのみ、緑がスキャン済みとなっています。このラインが黄色か緑の状態のときのみ移動が可能です。また、ラインが表示されないノードは選択することができません。

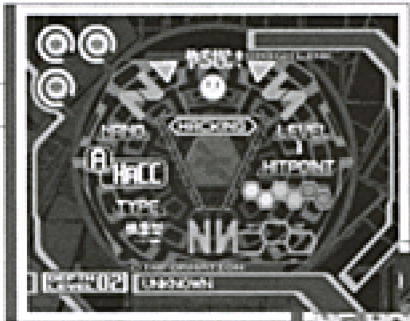




ネットワーク上のコマンドバーは、◎ボタンを押すことでいつでも開くことができます。ここで表示されるコマンドバーは、基本的に開いたときにカーソルが合わされていたノードに対するものです。しかし、JUMPに関してのみ、中央のノードに対するコマンドとなります。

HACKING

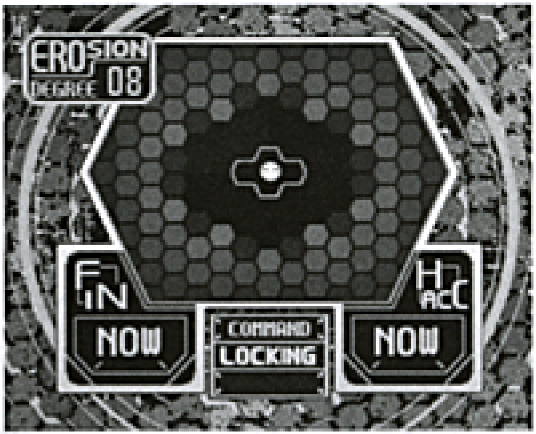
ノードの属性を確定させ、さらにそこにあるデータを入手するためのコマンドです。方向キーの左右で選択し、◎ボタンでナノを決定します。そして、▣ボタンか選んだナノにカーソルを合わせて◎ボタンを押すことでハッキングを始めます。このハッキングの成功不成功や、敵プログラムによる妨害などにより、ナノのダメージ量は決定されます。また、ダメージを受けて使用可能なナノがいない場合、ハッキングは行えなくなります。RESTを選択してナノを回復させて下さい。





ナノに対する接触［敵プログラム(ENEMY)・ウイルス］

ハッキングしたノードに敵プログラムまたはウイルスがいた場合、ナノに指示を与えて排除することになります。選択できるコマンドは、PURGE／LOCKING／GHOSTの3種類で、これとハッキングの際にナノを選んだ順番（これが接触されたナノ決定に影響する）により、それぞれ排除・スキャンの成功率や失敗時に受けるナノのダメージなどが変化していきます。



RESEARCH

そのノードをハッキングするのに必要なナノ・ノード名・ノードレベルを調べます。ここでは必要なナノが表示されますが、表示されない場合は、どれでもハッキングが可能です。また、ハッキングでスキャンに失敗した場合には、このリサーチでスキャンの続きを行うことができます。



JUMP

中央にあるノードから接続されている離れたノードへと、リンク間移動するためのコマンドです。中央のノードにJUMPの表示がある場合にのみ選択可能で、◉ボタンでショートカットすることができるようになっています。



NANO



ネットをハッキングさせる自立成長型のプログラムであるナノの状態を調べるためのコマンドです。ナノは、ある程度以上ダメージを受けると、自己修復がすむまで一定時間指示を受け付けなくなります。また、ナノには機嫌のようなものが設定されており、機嫌が良いときと悪いときではハッキングの成功率が変化します。ナノの機嫌はこの画面で◉ボタンを使って遊ぶことで回復します。



ナノのレベルと成長について

ナノはハッキングを繰り返すことで、レベルアップしていきます。NANO画面で次のレベルまでの目標数とハッキング済みのノードの数が表示されるので、これを目安に進めていくといいでしょう。このナノのレベルは、ハッキングできるノードのレベルとなっており、レベルは最大3まで上げることができます。



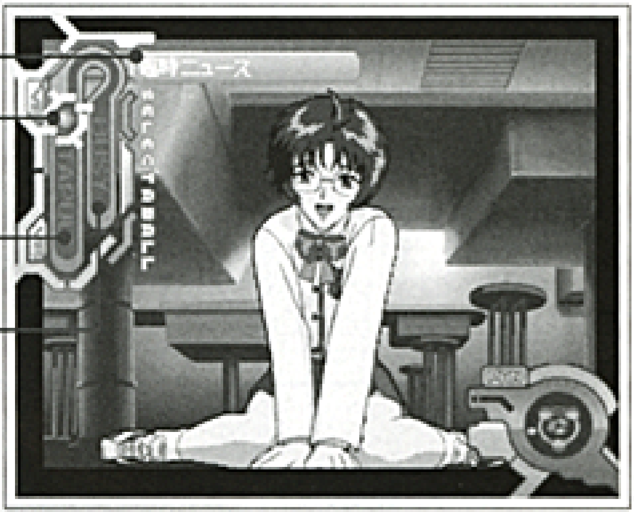
REST

このコマンドを選択することで、ゲーム中の時間を少し進めることができます。さらに、ナノのダメージを回復させることができます。

VOID

ヴォイド画面へと戻るコマンドです。

この『NOëL3 MISSION ON THE LINE』では、通信規制されているために自分からビジュアルフォンをかけてもつながりません。相手からこちらにかけてくるのを待ちます。この会話により、さまざまな情報を照合することで、ゲームは展開していきます。



サムネール

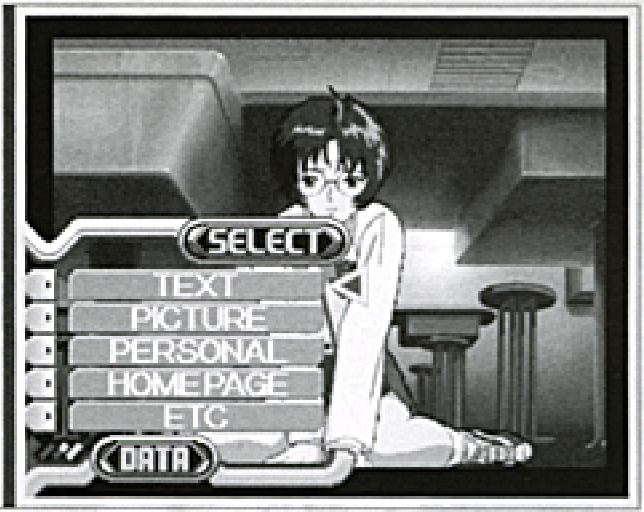
会話ボール

会話カタパルト（左レーン）

会話カタパルト（右レーン）

会話の進め方は、会話カタパルトの右レーンにカーソルを合わせ、会話ボールが落ちてきたところで○ボタンでキャッチします。そのキャッチした会話ボールは左レーンに並び、使用できるタイミングがくると点滅を始めます。この時に、会話ボールにカーソルを合わせて○ボタンを押すことで、会話を進めることができます。会話ボールは使用タイミングを経過すると自然に消滅しますが、点滅中なら×ボタンで強制的に消して、会話を進めることもできます。

会話による情報交換が終わった後には、現時点までに入手したデータを見せて、照合するモードへと移行する場合があります。照合するデータは、画面左下に表示されるセレクトフレームで選択・決定します。由香にデータを見せることでつかまっているクラスメイトに関する情報が聞けます。また由香は、複数の人が写っている写真から個人を特定もしてくれます。



データ照合の項目は、フォルダの分類と同じ構成になっているので、そちらを参照して下さい。なおここでの操作は、方向キーの上下でカーソルを移動させ、◎ボタンで決定、⊗ボタンで1つ前の項目へ戻ります。なお、照合するデータを決定すると、データを確認する"データ確認"と、由香にデータを見せる"データ送信"の2つを選ぶことができます。ここで1度確認したデータには、そのデータの重要度が表示されるようになります。



データ照合の終了

データ照合を終わらせるには、一番トップの画面まで戻り、そこで⊗ボタンを押すことで終了選択へと移行します。ここで"はい"を選択することで、データ照合画面は終了します。

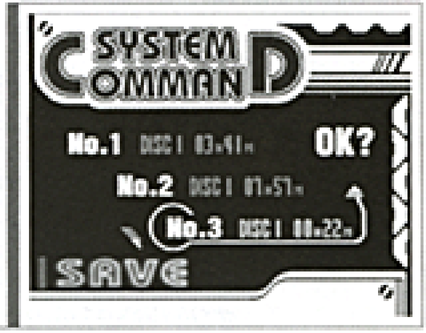
セーブ & ロード

プレイデータの保存・再生は、システムコマンドの中のセーブ・ロードで行います。セーブ・ロードにはメモリーカード差込口（スロット）1のみを使用し、1つのメモリーカードで8箇所のセーブが行えます。なお、セーブ・ロード中にメモリーカードを抜き差しすると、故障の原因になります。メモリーカードへのアクセス中には、お手を触れないようにして下さい。

このシステム画面での操作は、方向キーの上下で選択、◎ボタンで決定、✕ボタンでキャンセルとなっています。ここでは、セーブ・ロードおよびサウンドの調整のみが行えます。



ロードはデータを選択し、◎ボタンで決定することで行われます。なお、このデータ名として表示されるのは、何枚目のディスクまで進んだかと、総プレイの時間です。



SAVE DATA SIZE

このゲームのセーブデータは、メモリーカードを1ブロック使用します。空きブロックが不足している場合には、1ブロック以上空けるか、空きのあるメモリーカードを使用してセーブを行って下さい。

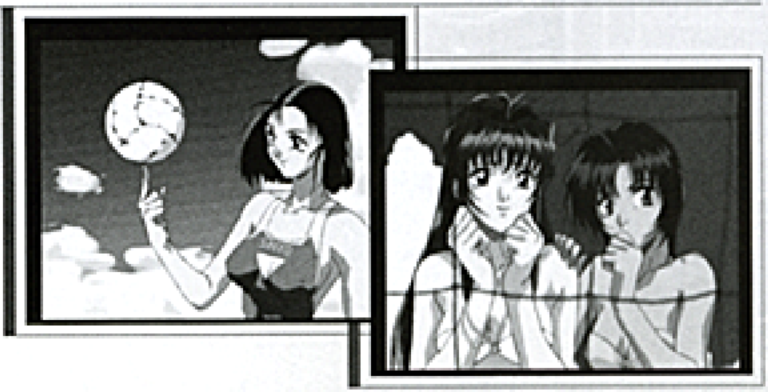
SOUND

このサウンドの調整で行えるのは、BGMのボリューム調整と、ステレオ／モノラルの音源設定です。ここでの操作は、方向キーの上下左右で行い、設定の終了後は、⊗ボタンによってシステム画面へと戻ります。また、Volume設定の時に◉ボタンを押すことで、BGMとSEのどちらを調整するかを切り換えることができます。



ALBUM

タイトル画面にあるアルバムでは、「NOëL NOT DiGITAL」での3人とプレイヤーの出会いの思い出がムービーとして流れます。

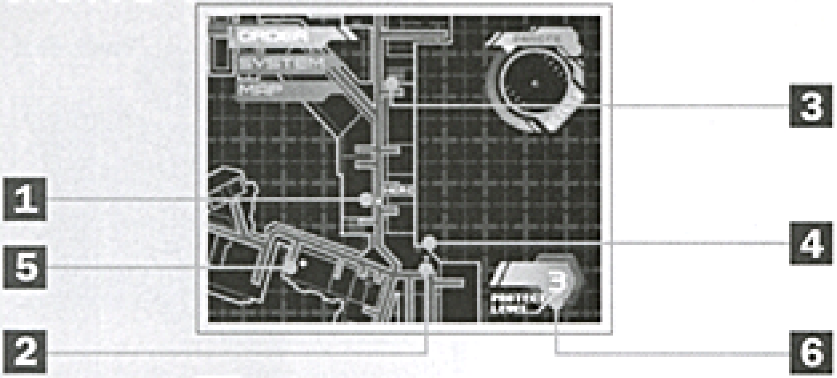


生徒救出

ALISA RESCUE SYSTEM

NOëL3 MISSION ON THE LINE

この生徒救出は、ゲームのクライマックスに行われる特別なモードです。ここでは、これまでのプレイで場所が明らかになったクラスメイトをセキュリティシステムを駆使して救出し、ビルから脱出します。この結果がエンディングに大きな影響を与えるので、くれぐれも慎重に行動するようにして下さい。



1. 指示を与える救出グループのいる場所です。
2. 敵であるテロリストのいる場所です。
3. 通路を遮断するシャッターです。
4. テロリストを引きつけられる警報機（アラーム）です。
5. 救出するクラスメイトです。
6. セキュリティシステムのプロテクトレベルです。

ここでの目的は、シャッターや警報機を有効に使い、テロリストの目を避けつつクラスメイトを救出する事です。なお味方がテロリストに見つかるとバッドな結末が待っていますので、くれぐれも慎重な行動を心がけ、敵の動きをしっかりと見るようにして下さい。ただし、時間の経過によりセキュリティシステムのプロテクトが破られていきます。これが使用不能となる前に彼女たちを助けなければなりません。

ORDER

ここでは、味方に移動先を指示するかその場で待機するかを選択できます。移動させる場合は、方向キーの上下左右で選択して◉ボタンで決定します。なお、画面に移動可能な方向が表示されており、その方向以外の入力は受け付けません。

SYSTEM

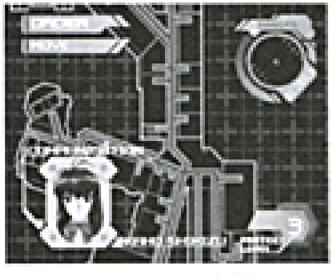
シャッターの開閉と、アラーム作動を行えます。シャッターは選択ごとに開閉が切り替わります。アラームは起動させると1ターン鳴り、その間テロリストたちはそのアラームに引きつけられて移動します。

MAP

マップ画面では、現在指示を与えている救出グループのいる校舎のマップ（アラウンド）と、その階全体のマップ（フロア）を選択することができます。全体マップでは発見したクラスメイトの場所がターゲットとして表示されます。

救出のコツ

最初のフロアに関しては、清水代歩らは通気口内にいるためシャッターの影響を受けません。これを理解すればクリアは比較的安易です。他のフロアでも、アラームでテロリストを誘導し、シャッターで通路を遮断して安全なルートを確保することを心がければ、無事クラスメイト全員を助け出せるはずです。とにかく、テロリストの動きに注意しましょう。



【アクア・タワー】 **Aqua Tower**

このタワーは地下深いインフラ構造によって、人工島の地盤と機能が支えられているため、臨海区の背骨とも言われる。84Fまであるが、フロアの高さは、階によって、まちまち。江珂高校は、このタワーの24階に収容されている。

[構造] 耐震パラボロイド構造

[建築工法] 強架式立体パイル法

[フロア数] 84階 [高さ] 504m

[行政区分] 教育／文化／商業ブロック

[施設] 各種学校、文化施設、娯楽施設、大型店舗、小型店舗

【思い出君】 **Personal Automatic Navigation Camera System**

自走式飛行カメラで、コンピュータでコントロール可能。しかし、これほどの技術を、由香たちがどうやって手に入れたのか、その詳細は不明である。

【ケープ・タワー】 **Cape Tower**

官庁関係の施設が主で、セキュリティは厳しい。詳細は極秘だが、東アジア開発計画に関係する政府特務機関があるようだ。

[構造]耐震パラボロイド構造

[建築工法] 強架式立体アーチ&パイル法

[フロア数] 72階 [高さ] 480m

[行政区分] 行政／特別ブロック

[施設] 臨海区役所、税務署、簡易裁判所他

【江珂高校】 **Kouka Foundation High School**

清水代歩、岡野由香、佐野倉恵壬が通っている江珂大学付属高校。

【セントラル・ユニット】 **Central Unit**

トリオニア・タワー中央基部の地下にある中央管制システム。

【たらふく】 **Tarafuku**

清水代歩が飼っている猫。

【テロリスト】 **Terrorists**

ファイナル・ピースを名乗り、人質を取って、東アジア開発計画中止を訴える彼等だが…ほんとうにそれだけなのだろうか?

【電脳警察】 **Cyber Police**

公安のネットワーク犯罪専門のエキスパート集団のこと。サイバー・ポリス。しかし警視庁・防衛庁に協力を要請することも多く、臨時集団であるのが実情のようである。急増するネットワーク犯罪に、新組織設立の声も高い。

【トリオニア・タワー】 **Trioneer Tower**

臨海区南部に臨海区認可を記念して建造された3本のタワーの総称。それぞれ、アクア(AQUA)、ベイ(BAY)、ケープ(CAPE)と名付けられ、臨海区のランド・マークとなっている。

【東アジア開発計画】 **East Asia Project**

アメリカ・日本が中心となって推進している総合開発計画。アメリカとアジアの経済基盤をより強固にするのが目的だが、極秘に進められている部分が多い。

【ファイナル・ピース】 **Final Peace**

アメリカの環境保護団体。会員も世界的に多く、政治的影響力も強い。

【ベイ・タワー】 **Bay Tower**

エネルギー関連企業、外資系の企業が多い。上部は宿泊施設とコンベンション・センターになる予定だが、着工が遅れたため、来年4月に完成予定。

[構造] 耐震パラボロイド構造

[建築工法] 強架式立体アーチ&パイル法

[フロア数] 102階 [高さ] 510m [行政区分] 公共／工業ブロック

[施設] エネルギー施設、公共施設(図書館など)宿泊施設、第3セクター系企業

【マーキュリー・スリー】 **MARCURY- Ⅲ**

統合型セキュリティ・システム、MARCURYシリーズⅡを、タワー用に強化した、最新のシステム。3本のタワーにちなみ、Ⅲの名がつけられた。愛称は「フレディ」。セントラル・ユニット内に設置されている。現在のところ(2013年現在)、侵入を受けたことは一度もないという強固なセキュリティ・システム。

【臨海区】 **Rinkai Division**

環境モデル区として誕生した人工島で、東京都24番目の区。東京湾最大のプロジェクト(2013年現在)だが、これも東アジア開発計画の、ごく一部に過ぎない。

用語辞典

TERM DICTIONARY

NO8L.3 MISSION ON THE LINE

（マルチメディア辞典第13版・臨海タイムズ刊他より抜粋）

【ID（アイディー）】 **Identification**

①身分証明書

②主にネットワークやセキュリティシステムで扱われる個人認証。

【アクセス】 **Access**

①メモリや、ハードディスクなどの外部記憶装置に読み書きすること。

②コンピュータやネットワークに接続すること。

本来の意味は出入り口。

【アップロード】 **UpLoad**

端末に占有されている情報を共有する目的でサーバーなどにコピーすること。「上げる」とも言う。

【ウィルス】 **Virus**

コンピュータのデータやプログラムに被害を与える隠しプログラムのこと。本来は病原体の意味。

【AI】 **Artificial Intelligence**

人工知能。

【カーネル】 ①**Kernel** ②**Colonel**

①OSの核となる基本プログラムのこと。

②SYNAPS上のネットワーク思考AIの名称。規制・統合する役割をする。語源は英語の「大佐」。

【サーバー】 **Server**

情報の集中管理・供給を主な目的として設置されたコンピュータ。

【サイバー・テロ】 Cyber Terror

ネットワーク内・電脳空間での破壊活動。

【サイバー・フレックス】 Cyber Flex

2002年、プロジェクトN2に参加したマーク・ハーディー博士が開発したナノマシン・プロトタイプの名称。バイオ・チップ「CYBER」と人工ニューロン「FLEX」によって構成され、世界最小のナノ・マシンとうたわれたが、突然のプロジェクト中止により、実用化には至らなかった。

【シナプス】 SYNAPS

2003年ジェイク・ドースン博士を中心とするグループが発表したネットワーク思考型ソフトウェア。カーネルとソルジャーという2タイプの自律的に進化する人工知能で構成されている。サイバー・フレックスの基本OSとして誕生したが、開発計画（→プロジェクトN2）が中止になったため、一般製品化されるに至っている。現在トップ・シェアを誇る。

【ジェイク・ドースン】 Jacob Dorson

1975年アイルランド生まれ。元MIT教授。マーク・ハーディ博士と共にプロジェクトN2に参加、ナノプログラムの開発に従事。現ナノ・サイエンス社社長。

【スキャン】 Scan

①広義では、入念に調べること。

②TVモニターに映像を走査すること。

③電波探知機などで走査すること。

④平面情報をデジタル・データ化すること。

【セキュリティ・システム】 Security System

建物内の施設やネットワーク内で事故や盗難などを未然に防ぐために設置された、防犯または防災のための監視システム。

【ソルジャー】 **Soldier**

「SYNAPS」の実行AI。学習結果を相互連絡する。独立した個体であると同時に、全体の一部としてフレキシブルに動作する。開発者ジェイク氏は、「ある目的を持った思考は軍隊のように美しい動きをするのさ」と述べている。

【ダウンロード】 **DownLoad**

サーバーなどで共有している情報を、端末などにコピーすること。「落とす」とも言う。

【チャット】 **Chat**

コンピュータの端末を使用して会話すること。システム手帳、フォンの付属機能などによる簡易通信はゴシップと呼ばれ、区別されていたが、現在では総称してチャットと呼ばれることが多い。

【データ・ベース】 **Data Base**

蓄積された大量のデータを系統的に整理・管理するためのシステム。またはそのファイル群そのものを指す。

【ナノ】 **Nano, Nano Machine**

①10のマイナス9乗、すなわち10億分の1。語源はギリシャ語のこびと。

②ナノマシンの略称。1ミリ以下の機械を指す。近年、ナノ・プログラムの目覚ましい進歩に伴い、精密機器、とりわけ情報・医療産業への実用化が進められている。

③プロジェクトN2の開発中に誕生した「FLEX」は、高分子を人工ニューロン化するという新しい概念により、次世代ナノマシンの可能性を示した。プロジェクトN2が中止された現在では、ナノ・サイエンス社が研究開発を継続しており、その実用化が待たれている。

【ナノ・サイエンス社】 **Nano Science Corporation**

2004年、工学博士マーク・ハーディーと理学博士ジェイク・ドースンにより、共同設立。急成長をとげた。ナノマシン・メーカー最大手。現在はジェイク氏の単独経営となっている。本部はニューヨーク。

【ナノ・プログラム】 **Nano Program**

本来はナノマシン用に開発された制御プログラムのことをさす(→SYNAPS)が、最近では、ナノ指向のプログラムをそう呼んでいることも多い。ナノ指向とは、演繹認知、自己学習、自己補修など、自発的にマシンが判断し、実行する機能を持っている(ように振る舞う)ことを言う。

【ノード】 **Node**

ネットワークに接続可能な端末、またはコンピュータのこと。

【パスワード】 **Password**

情報、サービスなどを受けるために、許可された者だけが知らされる、数字や文字を組み合わせた暗証のこと。

【ハッキング】 **Hacking**

使用権のない者が、他者のコンピュータ回線に侵入し、合法的な範囲で情報などを入手する行為。

通常、コンピュータの使用者は、パスワードのチェックを受けて、ネットワークやコンピュータのノードにアクセスする。ハッキングとは、アクセスする権利を本来持たない第3者がパスワードを解読、あるいは入手などして、通常と異なる方法でアクセスすることである。ハッキングにより得た情報を悪用するなどして、他者に被害を与える行為は、クラッキングと呼ばれ、犯罪と見なされる。重要な情報や、知られては困る機密などがある場合には、ハッキング防止のためにプロテクトをかけておくことが必須である。パスワードを長いもの、複雑なもの、特殊なものにする、あるいは複数のパスワードを用いることで、ハッキングは困難になる。

【Pカード】 **Personal Card**

名刺型磁気カードの名称。パーソナル・カード。自分のデータ（写真など）と、通信用のアカウントが記録できる。2010年頃に大ブレイクした。

【ビジュアルフォン】 **Visual Phone**

2006年、実用化されたTV電話の一方式。

【ビジュアル・メール】 **Visual Mail**

ムービー（動画）方式のメール。

【ファイアー・ウォール】 **Fire Wall**

外部からの侵入を防ぐため、ネットワーク入り口に設けられた監視用コンピュータ。火をシャットアウトする防火壁から、この名がついた。

【プロテクト】 **Protect**

ノードへの侵入を防ぐこと。また、その役割をするシステム機能やプログラムのこと。

【プロジェクトN2】 **Project Next-generation Nano-machine**

1999年、アメリカの公共利益団体、医療機器メーカーなどが推進した、研究開発プロジェクト。

次世代ナノマシン開発計画として、脚光を浴びたものの、実験中の事故により、2003年に中止となった。事故の原因は不明。

【ホスト】 **Host**

そのシステムにおける中央処理をおこなうメイン・コンピュータ。

【ホームページ】 **Home Page**

企業や個人の活動・メッセージをまとめたカタログデータ。また、その最初のページ。文章、画像（静止画・動画）、音声などで構成される。

【ホロクラ】 **Holography Club,Hologram Club**

立体写真のインスタントシール。リバイバル商品だが、磁気ベースにデジタル・データが記録できる簡便性により、大ヒットとなった。ホログラフ・クラブは、セナー・コンピュータ・エンタープライズの登録商標。

【マーク・ハーディー】 **Mark Hardy**

1976年マンハッタン島生まれ。元NYIT教授・工学博士。プロジェクトN2に参加。

2004年、ジェイク・ドースンとナノ・サイエンス社を共同設立。

2009年、機密売買及び警備員射殺疑惑により起訴され、その直後、失踪した。

【メール】 **Mail**

①郵便・手紙のこと。

②通信でやりとりする文書データ。

ここでは、そんなゲーム序盤の流れを詳しく紹介し、ゲーム本編へとスムーズに進めるよう手引きします。

オープニングの後、由香に連絡すると突如マシンが暴走し、由香からのメールが開く。とにかく詳しい事情を知るには、彼女と連絡を取るしかない。彼女と連絡を取るために、次々とノードをハッキングしていこう。理科室までの最短ルートは下記。ハッキングやリンク間の移動などに関する詳しい操作は、P21～P26を参照して下さい。なお、アクアタワーは接続できない状態ですが、アクセスすればAIが別ルートで接続します。



《理科室までの最短ルート》

岡野由香自宅→アクアタワー→専用回線PL1→専用回線PL2→専用回線PL3→DOWNLINK→理科室

理科室にたどり着ければ、由香の方から連絡してきます。これで序盤から本編までの流れは終了です。それでは、あのクリスマスイヴの日に起きた、もう1つの『NOëL』の世界を堪能して下さい。



ユーザーサポート

商品の内容には万全の注意を払っておりますが、万一誤作動等を起こすような場合がございましたらおそれいりますが弊社まで御一報ください。なお、ゲーム内容や裏技についての御質問にはお答えできませんので予め御了承ください。

株式会社ハムスター　〒154-0012　東京都世田谷区駒沢2-11-5
FAX：03-5432-6446　E-mail：support@hamster.co.jp

サポート情報・新作情報はホームページでもご覧いただけます。
URL：http://www.hamster.co.jp/

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"で使用できます。このディスクは NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになる機種の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。



SLPM 86609-11